Общие ходы

Боевое действие
битва, тактика, удача

Когда совершаешь опасное действие:
- с силой, агрессией, жестокостью, проверь **битву;**
- остроумно, хитро, маневрируя, проверь **тактику;**
- на пределе, на удачу, проверь **удачу**.

7-9 ты делаешь это, но оказываешься в трудной ситуации. МЦ расскажет худший исход, назначит цену или сложный выбор: запас, стресс, раны, союзники, воздействие, возможность и т.д.

Штурм
битва, запас

Когда захватываешь вражескую позицию или получаешь тактическое преимущество, потрать **запас** и проверь **битву**. **7-9** выбери 2, **10+** выбери 3:
- Захвати позицию
- Обстреляй позиции врага (враг **прижат**)
- Осуществи **атаку**
- Уровень урона -1
- +1 преимущество союзнику

Атака

Когда атакуешь или попадаешь под атаку, проверь **урон**. Смотри оружие и уровень урона. МЦ скажет модификаторы

Под огнем

Когда под огнем и хочешь укрыться, падаешь (не можешь маневрировать) в **укрытие** или **маскируешься**, затем тебя атакуют

Взять себя в руки
самообладание

Когда ты берешь себя в руки перед лицом физической или эмоциональной травмы, ран, ужаса, невыносимого насилия, выбери то, что ты **не** хочешь делать и проверь **самообладание:**
- Паниковать, отделиться, сбежать;
- Потерять контроль, одичать, причинять неоправданный вред;
- Застывать, отставать от своих;
- Растеряться, открыться.

10+ ты сохраняешь спокойствие;
7-9 ты делаешь одно из того, что не выбрал. МЦ выбирает;
6- ты делаешь то, что выбрал.

Оценить ситуацию
тактика

Задай МЦ вопрос и проверь **тактику**.
10+ МЦ ответит полно на вопрос и все дополнительные вопросы. **7-9** МЦ ответит на вопрос. **6-** МЦ расскажет часть информации.
Примеры вопросов:
Что здесь происходит?
На что я должен обратить внимание?
Какой лучший путь чтобы … ?

Поиск
удача

Когда ищешь трофеи, проверь удачу.
7+ твоя находка ценится в 1-3 **пачки сигарет (**по ситуации) или ты нашел **информацию** на вражеской позиции.
10+ выбери 2, **7-9** выбери 1:
- ты делаешь это быстро,
- ты делаешь это без проблем,
- +6 пачек сигарет или важная информация

Критическая рана
+раны

Когда получаешь **критическую рану**, выбываешь из боя. Проверь **раны**.
10+ это смертельно, немедленно нужна помощь;
7-9 можешь совершить последнее действие, а затем примени результат 10+;
6- можешь действовать, но получаешь 1 рану из-за потери крови или 1 стресс из-за шока

Действие NPC
Умение подразделения

Когда NPC совершает независимое действие, проверь **умение подразделения**.
7+ NPC делает все настолько хорошо, на сколько это возможно;
7-9 МЦ бросает 3Д6 урона (МЦ может назначить модификатор), стресс – это потеря морали, материалов, запасов, задержка; рана – NPC ранен

Помощь
отношения

Если помогаешь проверь **отношения.**
10+ выбери 1 и отношения +1.
7-9 выбери 1, если снижаешь отношения на 1.
6- выбери 1, если получишь 1 стресс.
- Помогаешь, +1 преимущество.
- Подбадриваешь, лечишь 1 стресс.
- Оказываешь первую помощь. Лечишь 1 рану или стабилизируешь смертельно раненного пока находишься с ним.

Приказать
лидерство

Когда приказываешь, проверь **лидерство**.
7+ твой приказ должны исполнить или получат **1 стресс**, **10+ 2 стресса**, а не 1

Copyright 2013 by John Harper and Paul Riddle

Перекур
0-3 сигареты

Когда отдыхаешь в комфорте между заданиями вылечи 2 стресса и 1 рану.
Потрать сигареты, сделай выбор за каждую потраченную пачку сигарет:
- Отношение +1, собеседник может сделать то же самое.
- Ты отдохнул вылечи 1 рану.
- Ты расслабился, вылечи 1 стресс.

Пополнение запаса
запас

Когда пополняешь запас, потрать 1 запас подразделения и распредели 6 запасов между PC. Или наоборот.

Петиция
Лидерство, сигареты

Когда пишешь петицию высшему командованию, проверь **лидерство** или **потрать** 1-3 **пачки сигарет**.
10+ ты находишь контакт с тем, кто сделает все возможное.
7-9 МЦ выбирает компромисс: ты получишь что-то меньшее, этот мост сожжен, кто-то будет тебя иметь за это, ты должен что-то взамен

Столкновение
Умение подразделения

Когда начинаешь задание учти следующие модификаторы:
- Помощь другого подразделения, +1
- Полезные разведанные, +1
- Нет оптимальных ресурсов/людей, -1
- Нежелательное состояние (погода/ ландшафт), -1
- Отсутствие энтузиазма, страх, усталость, -1

Проверь **умение подразделения. 12+ получи все, 10-11** выбери 2, **7-9** выбери 1:
- Инициатива в твоих руках.
- Все единицы на связи и готовы действовать слажено и одновременно.
- У тебя тактическое преимущество/ лучшая позиция/ укрытие/ маскировка/ вы идентифицировали вражеские цели и т.д.

Письмо домой
опыт, отношения

В конце сессии каждый PC пишет письмо домой:
- Каждую выполненная задача – 1 опыт
- Выдающиеся заслуги – 3 опыта
- PC умер – 1 повышение новому PC
- Тебе кто-то помог? +1 отношения
- Кто-то подставил? -1 отношения

СОЛДАТ



Имя

Звание

Рядовой, ефрейтор, Мл.сержант

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Битва +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс — побег, бой, шок

Выдержка

Запас

Сигареты

Опыт

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь, соверши атаку, за каждый оставшийся запас +1Д6 и/или +область. Попавшие под атаку союзники получают 1Д6 слабый урон.

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

- ■ Когда следуя приказу подставляешься под огонь, получи **опыт**
- ☐ +1 битва (не более +3)
- ☐ Когда **помогаешь**, приемущество +2, вместо +1
- ☐ Когда **ищешь** патроны или оружие, проверь **битву**
- ☐ Когда **берешь себя в руки**, проверь **битву**
- ☐ Потрать **1 запас** подразделения и получи **тяжелое оружие** на сессию: огнемет, гранатомет, миномет, тяжелый пулемет
- ☐ Когда **штурмуешь**, можешь тратить **запас**, чтобы получить +1 к проверке
- ☐ +1 выдержка
- ☐ Когда **штурмуешь** превосходящие силы врага, +1 выдержка и +1 выносливость

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- ☐ Винтовка (3Д6, 26-300), дымовуха (0-25, запас, маскировка), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)
- ☐ Пистолет-пулемет (2Д6, 0-25, очередь), дымовуха (0-25, запас, маскировка), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)
- ☐ очередь (3Д6, 26-300, очередь), дымовуха (0-25, запас, маскировка) или граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)
- ☐ Пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать, 2 чел.), наган (2Д6, 0-7, быстрый)

Каска, штык (2-3Д6, 0-7), патроны, плащ, вещмешок, мелочевки на 3 пачки сигарет, саперская лопатка (2Д6, 0-7), 1 личная вещь (опиши)

ОФИЦЕР



Имя

Звание

Мл.лейтенант, лейтенант, ст.лейтенант

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

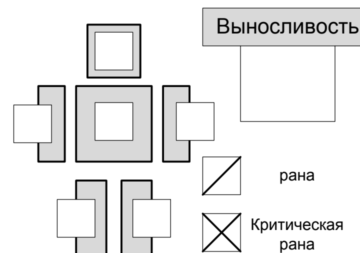
Характеристики Тактика +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

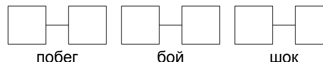


Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс



побег бой шок

Выдержка

Запас



Сигареты

Опыт



Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь, запроси **огневую поддержку** на 10+. Отдай последний приказ. Выполняющие твой приказ получают +1

Ходы получи первые 2 хода и выбери еще 1

- ■ Между сессиями и в перерывах, проверь **тактику**. **10+** подразделение получает запас, **7-9** запас и проблемы, **6-** только проблемы
- ■ Когда кто-либо из твоих солдат убит или критически ранен в результате твоего приказа, получи **опыт**
- ☐ Когда **приказываешь** тому, кто должен подчиняться, +1
- ☐ Когда запрашиваешь **огневую поддержку**, проверь **лидерство**. **7+** потрать 1 **запас** подразделения. **10+** поддержка будет такой, как ты хотел, **7-9** МЦ выбирает 1:
  - Огонь слишком близко к своим, распредели 4 стресса;
  - Эффект ниже, чем ожидалось;
  - Придется подождать.
- ☐ Когда планируешь задание, исполняющие его получают +1 к **столкновению**.
- ☐ +1 тактика (не более +3)
- ☐ Когда руководишь, проверь **тактику**, исполняющие приказ +1. **6-** твои люди под ударом.

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- ☐ Карабин (2Д6, 8-25, быстрый), дымовуха (0-25, запас, маскировка), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)
- ☐ Пистолет-пулемет (2Д6, 0-25, очередь), дымовуха (0-25, запас, маскировка) или граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)

Каска, боевой нож (2Д6 0-7), патроны, плащ, вещмешок, карты и приказы в папке, компас, бинокль, мелочевки на 2 пачки сигарет, саперская лопатка (2Д6, 0-7), 1 личная вещь (опиши), пистолет (2Д6, 0-7, быстрый)

МЕДИК

Характеристики Самообладание +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс — побег, бой, шок

Выдержка

Запас

Сигареты

Опыт

Имя

Звание

Рядовой, ефрейтор, мл.сержант

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Вернуться домой (7+)

Когда умираешь, скрой раны и продолжай действовать. Совершая свой ход, получаешь 10+. Когда опасность отступает, раны дают о себе знать.

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

■ Когда помогаешь раненому на поле боя, проверь **самообладание**. **10+** выбери 2**, 7-9** выбери 1**:**

- возвращаешь его в бой, получи **опыт**;
- стабилизируешь, ему не станет хуже;
- лечишь его раны. Проверь слабый урон [самообладание]Д6. Потрать запас для повтора или для повышения уровня урона

☐ Пока помогаешь раненым в бою, ты и твои пациенты +1 выносливость

☐ Совершая боевое действие, чтобы спасти жизни, проверь самообладание

☐ Когда на поле боя не конфликтуешь с врагом, ты **замаскирован**

☐ +1 самообладание (не более +3)

☐ Когда проводишь время, обеспечиваешь комфорт или утешаешь раненого или умирающего, он восстанавливает 1 **стресс** и **отношения** с тобой +1. Можешь увеличить или уменьшить **отношения** с ним на 1

☐ Когда лечишь солдат в спокойной обстановке между сессиями или проводишь время вдали от опасности, они лечат 1 рану.
Можешь потратить 1 запас, чтобы пациент совершил выбор из хода **перекур**.

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

☐ Карабин (2Д6, 8-25, быстрый), дымовуха (0-25, запас, маскировка)

☐ Винтовка (3Д6, 26-300), дымовуха (0-25, запас, маскировка)

Каска, штык (2-3Д6, 0-7), патроны, плащ, вещмешок, мелочевки на 6 пачек сигарет, саперская лопатка (2Д6, 0-7), аптечка, 1 личная вещь (опиши)

СЕРЖАНТ



Имя

Звание

Ст.сержант, сержант, мл.сержант, старшина

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Лидерство +2, Битва +1, +1/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс — побег, бой, шок

Выдержка

Запас

Сигареты

Опыт

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь, спроси МЦ, как твоим солдатам остаться живыми. Пока они не лезут на рожон и следуют твоему совету, +1 выдержка, +1 выносливость

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

- ■ Когда руководишь отрядом и должен **взять себя в руки** или выполнить **боевое действие**, проверь **лидерство**. Результат действует на всех под твоим руководством. Если вытаскиваешь отряд из сложной ситуации, получи **опыт**
- ☐ Когда воодушевляешь бойцов перед заданием, проверь **лидерство**. **10+** выбери 3, **7-9** выбери 2, **6-** выбери 1: В течении сессии трать каждый выбор на одного бойца.
  - Держи голову ниже! +1 выносливость;
  - Ты должен сделать это! +1 выдержка;
  - Короткими очередями! +1 запас;
  - Огонь! +1 уровень урона.
- ☐ Когда **оцениваешь ситуацию**, проверь **битву**
- ☐ Когда кто-то в твоем отряде получает **урон**, можешь взять 2 **стресса** или **раны** на себя
- ☐ +1 лидерство (не более +3)
- ☐ После битвы восстанови 1 **стресс** или 1 **рану**
- ☐ +1 выдержка
- ☐ Когда **оцениваешь ситуацию**, +1 к **проверке** или **+1Д6** в атаке

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- ☐ Винтовка (3Д6, 26-300)
- ☐ Пистолет-пулемет (2Д6, 0-25, очередь)

Каска, штык (2-3Д6, 0-7), патроны, плащ, вещмешок, мелочевки на 6 пачек сигарет, саперская лопатка (2Д6, 0-7), 1 личная вещь (опиши), дымовуха (0-25, запас, маскировка), пистолет (2Д6, 0-7, быстрый), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки)

СНАЙПЕР



Характеристики Тактика +2, +1/0/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс ☐–☐ побег ☐–☐ бой ☐–☐ шок

Выдержка

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Сигареты

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ⇉

Имя

Звание

Рядовой, ефрейтор, мл.сержант, сержант, ст.сержант, старшина

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь выбери: 1) Еще один ход, а затем создаешь нового PC; 2) Получаешь контузию: -1 к любой характеристике (не менее -1) и выбываешь из боя

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

■ Когда есть время хорошо прицелиться, проверь **тактику**.
7+ цель уничтожена;
7-9 враги поняли откуда был выстрел. МЦ выбирает: тебя обстреливают, ты отрезан, на тебя охотятся.
Когда ты уничтожаешь важную цель, получи **опыт**

☐ Когда скрываешься от врагов, проверь **тактику**.
7+ ты **замаскирован**. **10+** так же восстанови 1 **стресс**

☐ Когда стреляешь из винтовки, увеличь **уровень урона**

☐ На расстоянии 101-500 из винтовки ты атакуешь **быстро**

☐ Когда осматриваешь позиции врага из замаскированной позиции и запоминаешь его передвижения, дислокацию и командующих, проверь тактику. **7+** выбери 1:

- получи информацию;
- +1 к ходу столкновение;
- +1 к ходу офицера огневая поддержка;

9- МЦ выбирает цену (запас/время), воздействие, компромисс

☐ Когда наблюдаешь за целью и затем попадаешь в нее, получи **+1** к последующей атаке такой же или похожей цели

☐ Тратя 1 запас в ход, можешь **подавить** взвод(10). Они не могут высунуться и/или бежать иначе получат сильный урон

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

☐ Снайперская винтовка (3Д6, 101-500, перезарядка)
☐ Винтовка (3Д6, 26-300)

Масккхалат, патроны, плащ, вещмешок, боевой нож (2Д6 0-7), мелочевки на 3 пачки сигарет, 1 личная вещь (опиши), пистолет (2Д6, 0-7, быстрый)

ДИВЕРСАНТ



Имя

Звание

Рядовой, ефрейтор, мл.сержант, сержант

Описание

Отважный, холодный, методичный, точный, очаровательный, безумный, сообразительный, слабый, веселый, безрассудный, нерешительный, равнодушный, дикий, благородный, нервный, надеющийся, осторожный, подозрительный, пессимистичный, главенствующий

Прошлое

Атлет, артист, учитель, студент, рабочий, ремесленник, доктор, юрист, инженер, рыбак, музыкант, механик, охотник, журналист, крестьянин, повар, водитель, служащий, парикмахер, водопроводчик, продавец, писатель, уборщик, преступник

Характеристики Битва +2, Самообладание +2, -1/0/0 остальные

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Выносливость

рана

Критическая рана

Стресс — побег, бой, шок

Выдержка

Запас

Сигареты

Опыт

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
Ход другого персонажа
+1 выдержка (4+)
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь, скажи где и как заложил бомбы (запас+1) и замкни детонатор

Ходы получи первый ход и выбери еще 2

- ■ Всегда собран, не нужно **брать себя в руки**. Если убиваешь врага в критическом состоянии или когда прижат, получи **опыт**
- ☐ Когда ты на фронте или в гуще боя, все в твоем отряде получают +1 выдержку
- ☐ Когда сражаешься на расстоянии до 25 м, урон +1Д6
- ☐ Когда у тебя есть время и материалы для импровизированного решения, скажи МЦ. МЦ назовет время и цену. Потрать **запас**, получи +1 к **боевому действию.** Можешь ускорить процесс потратив **запас**
- ☐ Когда минируешь и взрываешь бомбу, потрать 1 **запас**, проверь **тактику**. **10+** все идет по плану. **7-9** все работает, но МЦ вводит задержку, заминку или сложность
- ☐ +1 выдержка
- ☐ Когда ты один против многих, ты один стоишь взвода(10)!

Ход другого персонажа

Ход другого персонажа

Экипировка выбери одно

- ☐ Пистолет-пулемет с глушителем (2Д6, 0-25, очередь, тихий)
- ☐ Снайперская винтовка (3Д6, 301-500)

Метательный нож (2Д6, 0-7), поддельные документы, патроны, плащ, вещмешок, веревка и кошка, взрывчатка и детонаторы, мелочевки на 3 пачки сигарет, 1 личная вещь (опиши), дымовуха (0-25, запас, маскировка), граната (4Д6, 8-25, запас, осколки), пистолет (2Д6, 0-7, быстрый)

СИНТ



Название

Описание

Холодный, методичный, точный, крутой, очаровательный, подозрительный, осторожный, пессимистичный

Базовая директива

Беречь жизни людей, собирать информацию о [...], уничтожить [...], подчиняться приказам человека (кого именно?), беречь имущество и блюсти интересам Вэйланд-Ютани

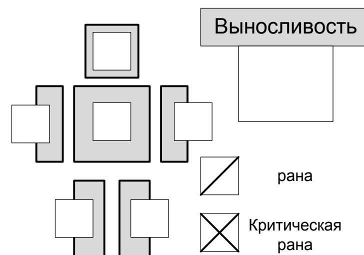
Характеристики Самообладание +4, Лидерство -1, Тактика +2, остальные 0

	Битва		**Удача**
	Самообладание		**Тактика**
	Лидерство	Преимущество	

Подразделение	Умение подразделения
Командир	
Дислокация	

Отношения выбери отношения на +2, +1, +1 с PC или NPC

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к



Перегрузка ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

игнорируешь стресс

Запас ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Сигареты

Опыт ☐ ☐ ☐ ☐ ⇉

Получи опыт, если:

- Выбросил 6-
- Сбросил отношения (с ±4)
- Помог товарищу в беде
- Отправил письмо домой

Вычеркни то, что выбрал

+1 к характеристике
+1 к характеристике
Свой ход
Свой ход
Ход другого персонажа
+1 выносливость (4+)
Второй персонаж (4+)
Новый персонаж (7+)
Вернуться домой (7+)

☠ Когда умираешь, перестаешь функционировать пока тебя не починят или не перенесут персональную матрицу в новое тело

Ходы получи первый, второй и третий ход и выбери еще 1

Ремонт: в мастерской - 1 запас на 2 блока ран/перегрузки; в поле - 2 запаса на 1 блок ран/перегрузки.

Когда следуешь базовой директиве получи +1. Когда достигаешь цели, связанной с этим, получи **опыт**

Получи 1 перегрузку и перебрось. Получи 1-3 перегрузки для получения сверхчеловеческой силы, ловкости или рефлексов

☐ Военная разработка: +1 выносливость, руки – твое оружие (3Д6, 0-7, быстрые)

☐ Помощник: Когда помогаешь, тому кто совершает **не** боевое действие, дополнительно даешь ему +1

☐ Когда взаимодействуешь с техникой, проверь **тактику**.
10+ ты получаешь контроль или собираешь информацию или запрещаешь доступ противникам;
7-9 то же что и на 10+, но МЦ назначит цену, трудный выбор, компромисс

☐ Когда есть время и доступ в лабораторию, проверь **тактику**.
10+ задай МЦ 3 вопроса об объекте исследования;
7-9 2 вопроса; **6-** 1 вопрос

☐ Когда у тебя есть время для импровизированного решения проблемы скажи МЦ что ты делаешь и чего пытаешься достичь. МЦ назначит время и цену. Ты можешь уменьшать время за дополнительный **запас** и наоборот

Ход другого персонажа

Экипировка

Пистолет (2Д6, 0-7, быстрый), ком-линк, набор инструментов, ручной планшет-карта, сварочный аппарат, нож (2Д6, 0-7), патроны, мелочевка на 1 пачку сигарет, дымовуха (0-25, запас, маскировка), фонарик

Полк

Название

Отделение, взвод – 10 человек
Группа, отряд – 5 отделений
Рота – 2 группы
Полк (батальон) - 10(2) рот
Дивизия – от 2-х полков
Бригада - несколько полков

Подразделение – входит в состав части (как правило – Рота)

Командир полка

МЦ подчеркивает две **сильные стороны** командира:

Вдохновляющий, решительный, агрессивный, образованный, доблестный

МЦ подчеркивает одну **слабую черту** командира:

Слеп к потерям личного состава, устаревшая тактика, жаждущий победы, соревнующийся в силе

МЦ выбирает сильные и слабые стороны командиров для использования в игре, в том числе во время хода «**петиция**»

Подразделение

Название

Командир

МЦ подчеркивает две **сильные стороны** командира:

Результативный, организованный, расчетливый, опытный

МЦ подчеркивает одну **слабую черту** командира:

Фанатичный, честолюбивый, безрассудный, нерешительный, жестокий, самоуверенный, обезумевший

PC создают подразделение вместе, но офицер имеет решающее слово

По умолчанию под командованием офицера отряд (около 50 чел.).
Умение подразделения 0
Запас подразделения 3

Выберите 2 преимущества:

- [ ] Хорошо экипированы. Когда атакуете, потратьте 1 запас и получите **+1Д6**
- [ ] Подразделение ветеранов. **Умение подразделения +1**
- [ ] Элитное подразделение. **Умение подразделения +1**
- [ ] Подразделение имеет доступ к разведданным. **+1 информация**
- [ ] Подразделение имеет хорошее снабжение. **+1 запас подразделения**
- [ ] Подразделение **мобильно** и имеет доступ к транспортным средствам, десантному самолету, лодке-амфибии
- [ ] Подразделение имеет **покровителя** на уровне роты или выше

Выберите 1 помеху:

- [ ] Подразделение в основном это «зеленые» новобранцы
- [ ] Подразделение выделено как отшельники, изгои
- [ ] Снабжение нарушено. **-1 запас подразделения**
- [ ] Подразделение враждует или конкурирует с остальными
- [ ] У подразделения нет подкреплений
- [ ] Подразделение на плохом счету у командира или в полку. Вы мальчики для битья

Умение подразделения

Запас подразделения

Преимущества

Помехи

Звание	Имя	Взвод	Статус

Арсенал

пистолет	2Д6	0-7	быстрый
винтовка	3Д6	26-300	
карабин	2Д6	8-25	быстрый
автомат	3Д6	26-300	очередь
пистолет-пулемет	2Д6	0-25	очередь
снайперская винтовка	3Д6	101-500	перезарядка
пулемет	3Д6	26-300	очередь, прижать, 2 чел.
охотничье ружье	3Д6	0-25	осколки, перезарядка
лопатка	2Д6	0-7	
нож	2Д6	0-7	быстрый
штык	2Д6	0-7	+1Д6 на винтовке
граната	4Д6	8-25	осколки, запас
дымовуха		0-25	маскировка, запас
коктейль Молотова	3Д6	0-7	осколки, огонь, ограничено
связка гранат	5Д6	0-7	ББ, осколки, ограничено
противотанковая мина	4Д6	0-7	ББ+, осколки, ограничено
противопехотная мина	4Д6	0-7	осколки, ограничено
ружейная граната	3Д6	26-100	ББ, осколки, запас, перезарядка

ББ против бронетехники;
ББ+ +2Д6 по бронетехнике;
Быстрое атакуешь первый;
Запас потрать 1 запас;
Область по всем в области;
Осколки все в области получают урон - осколками;
Очередь потрать 1 запас, чтобы атаковать по области или +1 к УУ;
Ограничено используется один раз;
Перезарядка необходимо перезарядить;
Прижать цель под огнем, не может передвигаться;
Террор когда штурмуешь, +1. Когда отмечаешь стресс, отметь **побег**
Х чел расчет, за каждого отсутствующего –УУ

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

тяжелый пулемет	4Д6	101-500	очередь, прижать, запас, область, 3 чел.
гранатомет	4Д6	26-100	ББ+, осколки, запас, 2 чел.
легкий миномет	4Д6	301-500	осколки, запас, перезарядка, 2 чел.
тяжелый миномет	5Д6	301-500	осколки, запас, перезарядка, 3 чел.
противотанковое ружье	3Д6	26-300	ББ+, запас, перезарядка, 2 чел.
огнемет	4Д6	8-25	осколки, запас, область, террор, огонь

Ранения

1) Учти модификаторы и характеристики оружия, брось Д6.
2) Посмотри по таблице «**уровень урона**» значение для каждого Д6.
3) Выдержка сокращает полученный стресс, выносливость – полученные раны.
4) Отметь полученный урон.

Атака бронетехники	Раны и стресс учитываются раздельно. Бронетехника выдерживает 3 стресса (выведение из строя с возможностью ремонта) или 3 ранения (уничтожение техники). Броня уменьшает получаемый урон, сначала раны, затем стресс.

Автомобиль	быстрый, мобильный, пассажиры
Экипаж: 3	тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, очередь, прижать, область)
Броня: нет	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)

Бронеавтомобиль	пассажиры
Экипаж: 4	тяжелый пулемет (4Д6, запас, 101-500, очередь, прижать, область)
Броня: 2	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)

САУ	
Экипаж: 4	главное орудие (8Д6, ББ, запас, область, осколки, 2 чел., 101-500)
Броня: 4, верх: 2	пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)

Танк	главное орудие (6Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)
Экипаж: 5	2*пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)
Броня: 3, фронт: 4	легкий миномет (4Д6, 301-500, запас, осколки)

Тяжелый танк	Главное орудие (7Д6, ББ, запас, осколки, 2 чел., 101-500)
Экипаж: 5	2*пулемет (3Д6, 26-300, очередь, прижать)
Броня: 4, фронт: 5	легкий миномет (4Д6, 301-500, запас, осколки)

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

Модификаторы

Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

ПЛАН БОЯ

Используй **цель** для брифинга, на основе **методов** и **особенностей** задай РС несколько вопросов.
Ход **столкновение** создан специально, чтобы не затягивать развитие, планирование и подготовку. Как только МЦ сочтет необходимым перейти к действию, сделай этот ход.
Добытая **информация или разведданные** могут раскрыть новые возможности, лучшие позиции и др.

последовательность

1) Объясни цель
2) Обсудите методы
3) Обсудите особенности
4) Ход «Столкновение»
5) Ходы игроков

Каждая сессия может включать несколько ходов «Столкновение», например, если вы играет последовательность коротких боевых контактов

Проникновение

ЦЕЛЬ

Незамечено пройти между вражеских позиций

МЕТОД

- Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;
- Создай маршрут и точку проникновения;
- Избегай обнаружения и двигайся к цели.

ОСОБЕННОСТИ

- Позиции и состояние врагов;
- Ландшафт.

Контратака

ЦЕЛЬ

Задержать атакующих и мгновенно контратаковать

МЕТОД

- Назначь линии отступления и точки встречи;
- Связь между частями для контратаки;
- Отдай приказ боевого отступления и/или прикрытия.

ОСОБЕННОСТИ

- Позиции и состояние врагов и союзников;
- Ландшафт.

Огонь и маневры

ЦЕЛЬ

Обойти с фланга и уничтожить

МЕТОД

- Наблюдай за огневыми позициями;
- Силы, атакующие с фланга;
- Силы уничтожающие врага.

ОСОБЕННОСТИ

- Позиции и состояние врагов и союзников;
- Ландшафт;
- Атакующие силы могут быть заменены.

Клещи

ЦЕЛЬ

Отрезать пути отступления и снабжение

МЕТОД

- Назначь окружающих справа и слева;
- Прикрой наступление слева и справа.

ОСОБЕННОСТИ

- Позиции и состояние врагов;
- Доступные силы и ресурсы;
- Ландшафт.

Разведка

ЦЕЛЬ

Получить информацию с минимальными столкновениями

МЕТОД

- Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;
- Создай маршрут;
- Избегай прямого столкновения с врагом;
- Собери информацию и вернись на базу.

ОСОБЕННОСТИ

- Позиции и состояние врагов;
- Ландшафт.

Держать позицию

ЦЕЛЬ

Отбросить наступающего врага

МЕТОД

- Собери команду: 1) Обороняемый периметр, 2) командный пункт, 3) огневые силы, 4) поддержка, санитары, минометы,
- Укрепления;

ОСОБЕННОСТИ

- Особенности ландшафта и укреплений;
- Помощь союзников;
- Направление атаки врагов.

Засада

ЦЕЛЬ

Атаковать, использую маскировку и неожиданность

МЕТОД

- Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;
- Найди место для засады и поле боя.

ОСОБЕННОСТИ

- Силы врага и направление движения;
- Ландшафт.

Разведка боем

ЦЕЛЬ

Атаковать меньшими силами, но не занимать позицию

МЕТОД

- Собери команду: 1) Место высадки, 2) основные силы, 3) вспомогательные силы, 4) защищающие силы;
- Создай маршрут;
- Уничтожь или разбей врага и отступи, пока он не начал контратаку.

ОСОБЕННОСТИ

- Позиции и статус врага;
- Ландшафт.

Ранения

1) Учти модификаторы и характеристики оружия, брось Д6.
2) Посмотри по таблице «**Уровень урона**» значение для каждого Д6.
3) Выдержка сокращает полученный стресс, выносливость – полученные раны.
4) Отметь полученный урон.

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

По умолчанию УУ **средний**

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Модификаторы

Укрытие
Частичное укрытие: -1Д6
Хорошее укрытие, окоп: -2Д6
Полное укрытие, бункер: - 3Д6

Маскировка
Цель замаскирована: -1 УУ

Маневр
Цель или атакующий быстро двигаются: -1 УУ

Засада
-1 УУ

Группа

Один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Очередь
+1Д6, особенность оружия

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

(С) Стресс – отметьте ⧄ в одном из квадратов. На следующее действие персонажа влияет квадрат, который был отмечен. **Побег**: отступать, искать укрытие, избегать врага, помогать союзникам. **Бой**: атаковать врага, преследовать, захватывать позицию. **Шок**: сжаться от страха, застыть, остановиться.

Если пустых квадратов стресса нет, отметьте критическое ранение ☒ в одном из них, персонаж остается в одном из состояний (побег, бой, шок), пока ему не окажут **помощь**.

(Р) Рана – отметь ⧄ в квадрате в зависимости от ситуации. Если один квадрат отмечен дважды – это **критическая рана**.

(К) Критическая рана – отметь ☒ в пустом квадрате. Выбываешь из сцены. Сделай ход «критическая рана».
Если получаешь К, но ее некуда вписать, ты убит!

При атаки **группы** распределяйте С и Р равномерно. Стресс показывает потерю морали.

Когда **группа PC** атакует совместно, выберите лучший бросок и учтите модификатор группы.

МЦ рекомендуется учитывать ранения при разрешении заявок. Например, персонаж раненый в ногу должен **взять себя в руке**, когда быстро передвигается или маневрирует

В любом случае на урон бросается не менее **1Д6** осколки

Кинематографическая смерть (опциональное правило): Когда умираешь выбери:
1) Сделать **ход смерти**, а затем создать нового PC;
2) Получить контузию (-1 к битве, тактике или самообладанию PC), сменить описание и остаться в живых.

о переводе

Эти правила базируются на The Regiment: Colonial marines (2.5) и The Regiment alpha (2.1), но содержат несколько изменений и дополнений, цель которых при сохранении правил 2.5 сменить стилистику:

- Изменена верстка и компоновка.
- Язык и литературная составляющая сокращены для уменьшения объема.
- Внесен ряд изменений с целью устранения неточностей, опечаток, «пробелов» в правилах.
- Стилистика изменена. Оружие, снаряжение, транспортные средства взяты из 2.1 в соответствии со стилистикой. Но на странице «Экипировка, оружие, техника Sci-Fi» содержится весь арсенал из 2.5.
- Добавлены буклеты Снайпер и Диверсант (отсутствуют в 2.5, составлена на основе версии 2.1).
- Тэг #Spray заменен на #Autofire («очередь») для упрощения.
- Убраны тэги #breach и #indirect - решайте сами какое оружие способно выбить дверь, а какое стреляет навесом.
- Конкретизирован модификатор для группы.

Перевод выполнил Сергей Ровенков
С вопросами и предложениями обращаться rrv2005@mail.ru
Хороших игр!

ХОДЫ МЦ

Главные
- Покажи хаос войны
- Покажи надвигающуюся угрозу
- Обстреляй
- Расскажи возможные последствия
- Дай возможность, назначь цену
- Раздели
- Поставь в трудную ситуацию
- Обменяй неприятности на неприятности
- Новости с фронта или из дома
- Дай передохнуть
- Уничтожь ресурсы
- Патроны должны закончиться
- Поставь на край, захвати
- Заставь купить
- Оберни происходящее против
- Покажи последствия
- Сделай ход битвы
- Сделай ход врага
- Начни обратный отсчет
- Спроси: «Что вы делаете?»

Местность
- Засада
- Разрушения
- Затрудненное передвижение
- Ограниченная видимость
- Потерянные

Враги
- Атакуй, когда PC слабы
- Представляют угрозу
- Разведывают
- Защищают свои позиции
- Крадут или уничтожают ресурсы
- Заставляют пригнуться, прижимают
- Имеют лучшую позицию
- Уничтожают укрепления
- Одни помогают другим
- Ждут подкрепления
- Передвигаются скрыто, используют дым
- Отступают, перегруппировываются
- Контратакуют

Битва
- Открой опасную возможность
- Открой скрытые силы
- Артиллерия, минометы, снайперы
- Отклони или уничтожь снабжение
- Новое, конфликт, глупый приказ
- Патроны должны закончиться
- Туман войны

Другие
- Рисуй карты (заранее или на лету)
- Меняй масштаб времени: секунды, минуты, часы, дни, недели

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия: -1УУ за каждую ступень дальности

Модификаторы

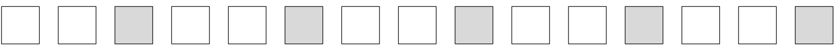
Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

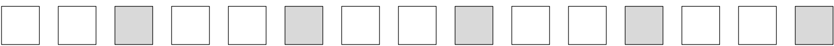
NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадание – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

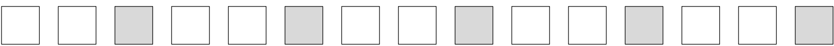
Описание



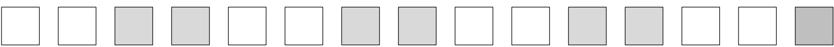
Описание



Описание



Описание



NPC

Стресс и ранения по NPC считаются одинаково. 2 попадания – тяжелое состояние. 3 попадание – NPC Выбывает из боя. Особые NPC имеют 4 жизни

Описание

Описание

Описание

Описание

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

Модификаторы

Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Описание

Арсенал Sci-Fi

пистолет	2Д6	0-7	быстрый
импульсная винтовка	3Д6	8-100	
карабин	2Д6	8-25	быстрый
смартган	3Д6	26-300	очередь, свой-чужой
пистолет-пулемет	2Д6	0-25	очередь
рэйлган	4Д6	101-500	перезарядка
дробовик	3Д6	0-7	осколки, осколки
лопатка	2Д6	0-7	
нож	2Д6	0-7	быстрый
сварочник	2Д6	0-7	ББ
энергетические когти	3Д6	0-7	ББ
сумка взрывчатки	5Д6	0-7	ББ, осколки, ограничен
граната	4Д6	8-25	осколки, запас
дымовуха		0-25	область, запас, маскировка
ружейная граната	3Д6	26-100	ББ, осколки, перезарядка, запас
гранатомет	5Д6	8-25	ББ+, осколки, ограничено

ББ против бронетехники;
ББ+ +2Д6 по бронетехнике;
Быстрое атакуешь первый;
Запас потрать 1 запас;
ИИ способно атаковать само;
Область по всем в области;
Осколки все в области получают урон - осколками;
Очередь потрать 1 запас, чтобы атаковать по области или +1 к УУ;
Ограничено используется один раз; идентифицирует врагов;
Перезарядка необходимо перезарядить;
Подготовка перед стрельбой;
Прижать цель под огнем, не может передвигаться;
Свой-Чужой – определяет врага;
Террор когда штурмуешь, +1. Когда отмечаешь стресс, отметь **побег**
Х чел расчет, за каждого отсутствующего –УУ

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

пулемет	4Д6	101-500	очередь, прижать, область, подготовка
турель	3Д6	26-300	запас, подавление, подготовка, ИИ, свой-чужой
ракетница	5Д6	26-100	ББ+, осколки, запас, перезарядка
дрон-мина	4Д6		ББ, осколки, запас, подготовка
огнемет	4Д6	0-7	осколки, очередь, террор, огонь
импульсная пушка	6Д6	301-500	осколки, подготовка, 2 чел, перезарядка, запас

Ранения

1) Учти модификаторы и характеристики оружия, брось Д6.
2) Посмотри по таблице «**Уровень урона**» значение для каждого Д6.
3) Выдержка сокращает полученный стресс, выносливость – полученные раны.
4) Отметь полученный урон.

Атака бронетехники	Раны и стресс учитываются раздельно. Бронетехника выдерживает 3 стресса (выведение из строя с возможностью ремонта) или 3 ранения (уничтожение техники). Броня уменьшает получаемый урон, сначала раны, затем стресс.

M577 БМП	быстрый, мобильный, пассажиры
Экипаж: 1	главное орудие (4Д6, ББ, запас, 101-500, осколки)
Броня: 2, фронт: 3	пулемет (3Д6, 26-100, очередь, прижать, круговой обзор)
Пассажиры: 16	

UD-4L Шайен Дропшип	бомбы (5Д6, ББ+, область, запас, 2 чел., 301-500)
Экипаж: 2	ракетница (5Д6, ББ, 101-300, запас, осколки)
Броня: 1, дно: 2	гатлинг (5Д6, ББ, 101-500, подавление, очередь, носовая турель)

Ксеноморфы

О них мало что известно.
Просто выберите несколько пунктов из списка ниже или придумайте свои:

- Когти и зубы (3Д6, 0-7, быстрый)
- Хвост-лезвие (3Д6, 0-7, быстрый, осколки)
- Стремительная атака (3Д6, 8-25, террор, -УУ, РС может мгновенно контратаковать)
- Кислота (3Д6, ББ+,8-25, осколки)
- Брутальность (+1 выдержка, +1 выносливость, когда королева рядом)
- Хладнокровность (не заметен при инфракрасном сканировании)
- Цепкий (передвигается по стенам и потолкам)
- Адаптивный разум
- Доступ к знанием улья
- Связь и координация через разум улья
- Захваченные люди необходимы для размножения

Уровень Урона (УУ)	1	2	3	4	5	6
осколки	-	-	с	с	с	р
слабый	-	с	с	с	р	р
средний	с	с	с	р	р	р
сильный	с	с	р	р	р	к
плотный	с	р	р	р	к	к

Когда требуется понизить уровень урона ниже осколков или повысить выше сильного, -/+ 1Д6 соответственно.

Группа

один	Команда(5)	Взвод(10)	Группа(50)

± УУ за каждую ступень разницы в численности

Дальность, м

0-7	8-25	26-100	101-300	301-500

При выходе за оптимальную дальность оружия:
-1УУ за каждую ступень дальности

Модификаторы

Укрытие	Д6
Много VS мало	УУ
Маскировка	УУ
Состояние	УУ
Быстрое движение	УУ
Засада	УУ

урон не менее 1Д6 осколки

Пост Эпсилон лист МЦ

by Ryan Dunleavy

Брифинг

Вступление

Приказ из Штаба гласит: «На Вэйланд-Ютанианской внешней колонии 774 (так же известной как Грэйстоун) вспыхнуло восстание».
Ха. В другой галактике! Они решили, что больше не будут работать за облигации компании. Хотят быть «независимыми подрядчиками» - прошу прощения, «террористами». Как бы не так. ВЮ отправляет нас «выписать чек», ничего необычного для нас, я прав солдаты?

Мы придавим засранцев и восстановим порядок в колонии. Более-менее цивилизованно. Ни в кого не стрелять, пока не будем уверены в сопротивлении. Действуем быстро и сразу же убираемся с этой проклятой планеты.

Миссия

Полковник приготовил для вас специальную миссию в тылу врага. Зачистить и охранять пост Эпсилон.

+информация: Эпсилон – это ВЮ научная станция, отмеченная секретной в армейской базе данных.

Необходимо вывезти трех основных специалистов, их исследовательские материалы и лабораторные образцы:

- Др. Назим Син
- Др. Рэбекка Кран
- Инженер Франклин Портер

Это основная задача. Загрузите в ваши планшеты ID коды и фотографии целей.

ВЮ начальник охраны Болден будет сопровождать вас. Вы отвечаете за его жизнь. Он гражданский консультант, но в прошлом Капитан.

+информация: это ведущие ученые в отделе ВЮ по био-оружию.

Вас заберут в зоне высадки до того, как отступающие повстанцы окажутся в этом районе. Информация о районе минимальна, пост умеренно вооружен и охраняется.

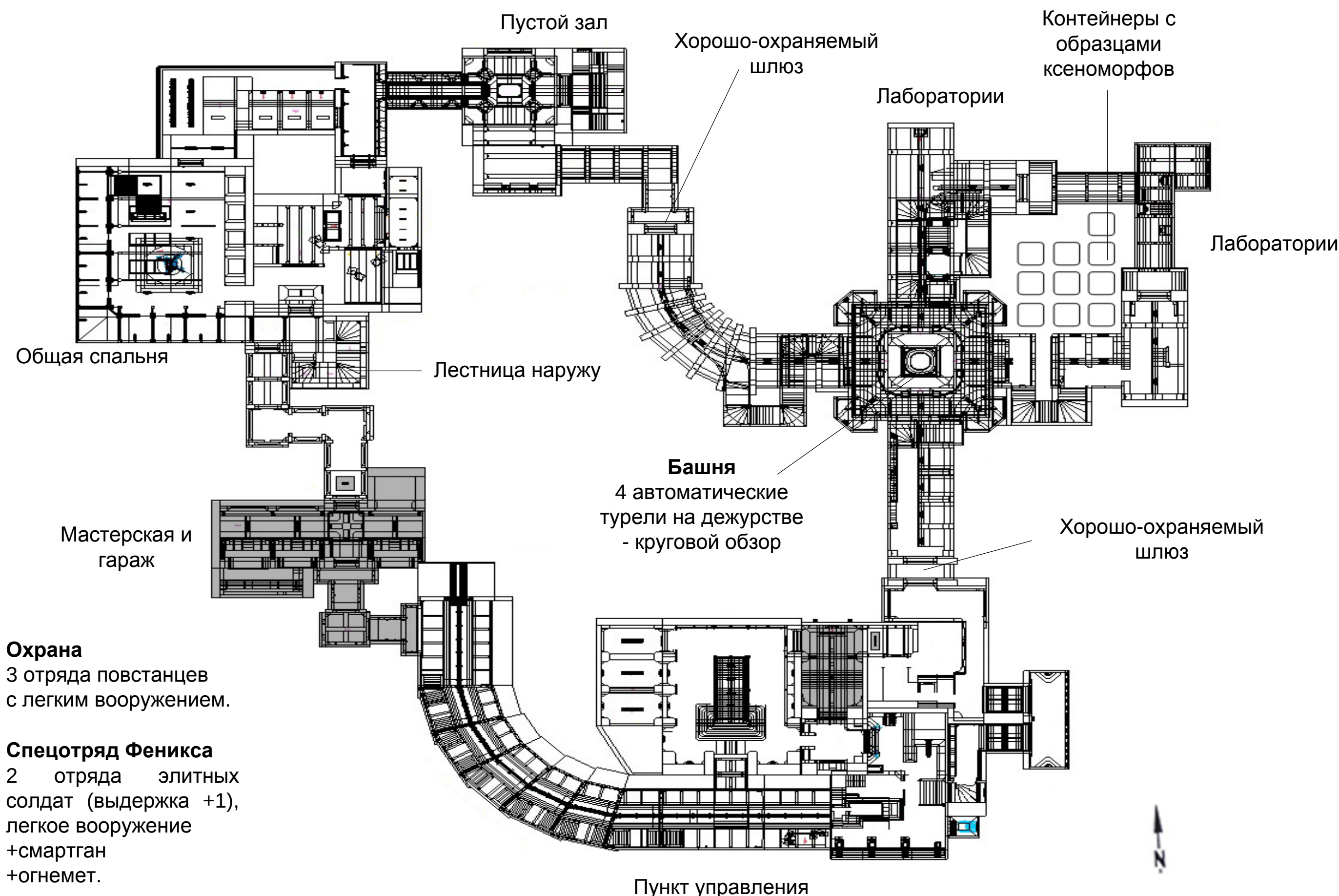
Группировка

M577 бронированный транспорт
Три отряда (Золотой, красный, голубой)

+мобильность: M577 на воздушной подушке, высадка с помощью UD-4L где захотят игроки. По запросу вас заберет UD-4L.

+покровитель: ВЮ удержали Болдена на орбите, он будет выходить на видео-связь и помогать.

Пост Эпсилон

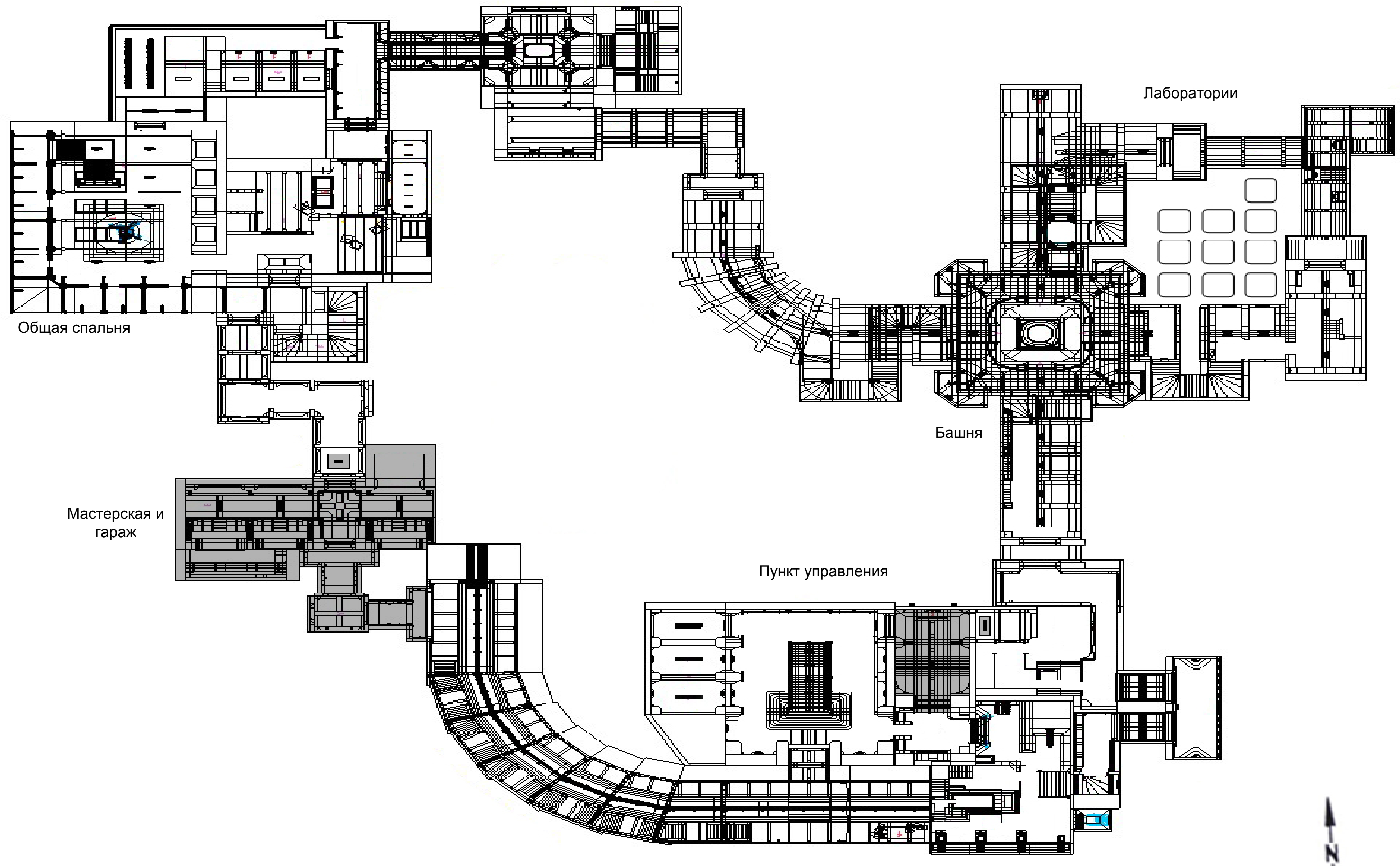


Информация для МЦ

Эпсилон – это Вэйлэнд-Ютанианская исследовательская станция, изучающая образцы ксеноморфов, украденные из Феникс Индастриз 4 месяца назад. Восстание на Грэйстоуне – это дело рук агентов Феникса. Они хотят вовлечь Космический Десант в столкновение и по зонам высадки отследить местонахождения образцов.
Когда Болден найдет образцы (их не тронули повстанцы, так как Эпсилон находится в стороне от боев), захватчики Феникса отправят специальный отряд для зачистки. Они будут там же, где десантники (раньше или позже, в зависимости от хода «столкновение»).
В любом случае, из-за заброшенности поста, восстания, случайного снаряда и т.д. целостность контейнеров с образцами будет нарушена и Нечто окажется на свободе! Оно захватит инженера Портера, превратившись или вселившись в него.

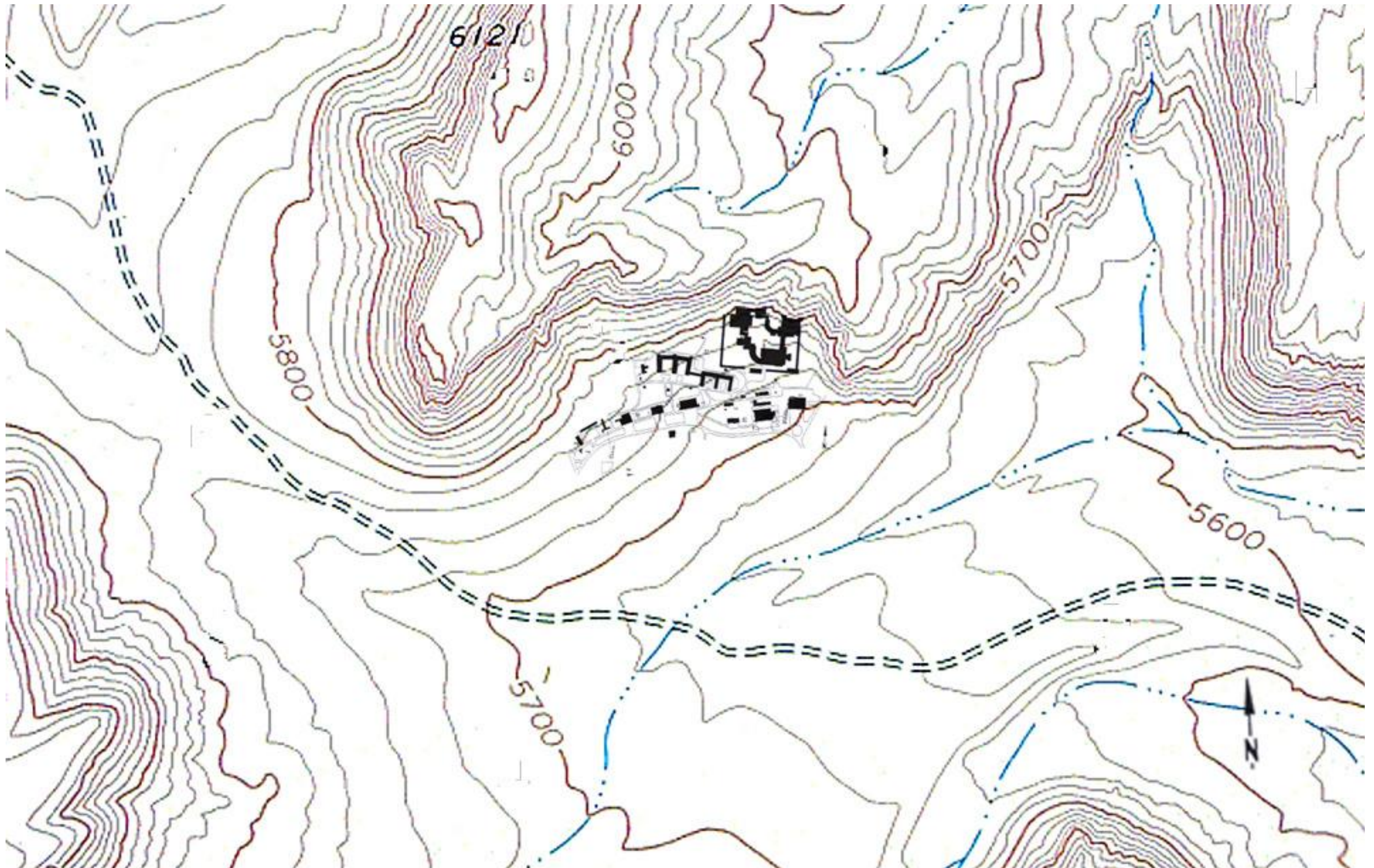
by Ryan Dunleavy

Пост Эпсилон. Карта поста



by Ryan Dunleavy

Пост Эпсилон. Карта региона



by Ryan Dunleavy

Пост Эпсилон. Фото

